

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

Penelitian mengenai pembelajaran yang memperkenalkan angka pernah dilakukan oleh Sobri (2014) yaitu Perancangan Aplikasi Pembelajaran yang memperkenalkan angka berbasis mobile menggunakan metode multitunggal atau memperkenalkan angka dengan banyak Bahasa.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Priyanto dkk (2014) mengenai game edukasi “*matching three*” yang berisi tentang memperkenalkan benda - benda keseharian yang berada di sekitar kita.

Penelitian sejenis namun berbeda konsep dilakukan oleh Putra dkk (2016) tentang aplikasi game edukasi yang menggunakan sistem operasi *android* sebagai media untuk pembelajarannya yang berisi tentang nama hewan, huruf, lagu, menggambar dan mewarnai.

Penelitian lain yang sama dilakukan oleh Susanto (2013) tentang perancangan aplikasi edukasi *smart brain kids* berbasis android sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini, aplikasi ini berisi pembelajaran yang menampilkan beberapa menu yaitu belajar, latihan dan tugas.

Penelitian ini melakukan perancangan aplikasi sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini, aplikasi ini berisi tentang pembelajaran yang menampilkan beberapa pilihan yaitu huruf, angka, warna dan bidang ruang.

Untuk tinjauan pustaka ditunjukkan pada Tabel.2.1

Tabel 2.1 Tabel penelitian sebelumnya

No	Pengarang	Judul	Hasil	Bahasa Pemrograman	Deskripsi
1	Sobri (2014)	Perancangan aplikasi pembelajaran untuk pengenalan angka dengan multi tunggal berbasis mobile	Telah membuat sebuah aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak-anak usia dini untuk mengenal angka sekaligus bahasa arab maupun bahasa inggris.	-	Aplikasi berbasis mobile untuk mengenalkan angka dengan cara multilingual
2	Priyanto dkk (2014)	Game edukasi <i>matching three</i> untuk anak usia dini	Dibuat sebuah game yang dapat menjadi hiburan sekaligus sebagai media pembelajaran khususnya untuk anak usia dini. Anak usia dini yaitu anak yang berada dalam rentang usia 0-6 tahun.	Actionscript 3.0	Aplikasi berbasis android untuk memperkenalkan benda disekitarnya dengan cara game edukasi matching three
3	Putra dkk (2016)	Game edukasi berbasis android sebagai media	Telah dihasilkan sebuah Game Edukasi berbasis sistem operasi	App Inventor	Aplikasi berbasis android untuk mengenalkan nama hewan,

		pembelajaran untuk anak usia dini	Android yang ditujukan dan dapat digunakan untuk pembelajaran anak usia dini		huruf, lagu, menggambar dan mewarnai dengan cara game edukasi
4	Susanto (2013)	perancangan aplikasi edukasi <i>smart brain kids</i> berbasis <i>android</i> sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini	Telah di hasilkan aplikasi edukasi <i>smart brain kids</i> berbasis <i>android</i> sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini.	Eclipse IDE, Android SDK, ADT	Aplikasi berbasis android untuk belajar , latihan dan menulis dengan metode edukasi smart braind kids
5	Yogo (2016)	Sistem pembelajaran berbasis android untuk anak usia dini	Telah dibuat sebuah aplikasi smartphone (Android) untuk pengenalkan huruf, angka, warna dan bangun ruang pada anak usia dini.	Android SDK	Aplikasi berbasis android untuk memperkenalkan huruf, angka, warna, dan bidang ruang

2.2. Dasar Teori

2.2.1. Anak Usia Dini

Depdiknas (2017) Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan (*golden age*), yang pada masa ini stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Perlu disadari bahwa masa- masa awal kehidupan anak merupakan masa terpenting dalam rentang kehidupan seseorang anak. Pada masa ini pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat (*eksplorisif*). Mengingat pentingnya masa ini, maka peran stimulasi berupa penyediaan lingkungan yang kondusif harus disiapkan oleh para pendidik, baik orang tua, guru, pengasuh atau pun orang dewasa lain yang ada di sekitar anak, sehingga anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan seluruh potensinya. Potensi yang dimaksud meliputi aspek moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian, kemampuan berbahasa, kognitif, fisik/motorik, dan seni. Pendidikan anak usia dini diberikan pada awal kehidupan anak untuk dapat berkembang secara optimal

2.2.2. Android Studio

Google LLC dan Open Handset Alliance (2008) *Android Studio* adalah Lingkungan Pengembangan Terpadu *Integrated*

Development Environment (IDE) untuk pengembangan aplikasi *Android*, berdasarkan IntelliJ IDEA. Selain merupakan editor kode IntelliJ dan alat pengembang yang berdaya guna, Android Studio menawarkan fitur lebih banyak untuk meningkatkan produktivitas Anda saat membuat aplikasi Android

2.2.3. Android

Google LLC dan Open Handset Alliance (2008) Android adalah kumpulan perangkat lunak open source yang dibuat untuk beragam perangkat dengan berbagai faktor bentuk. Tujuan utama Android adalah membuat platform perangkat lunak terbuka yang tersedia bagi operator, OEM, dan pengembang untuk mewujudkan gagasan inovatif mereka dan untuk mengenalkan produk dunia nyata yang sukses yang meningkatkan pengalaman mobile bagi pengguna